ファイアーエムブレムif 発売日決定／ポケモン バトル&デザイン 設定秘話

毎月21日発売!

Nintendo ニンドリ

6

ニンテンドードリーム
vol.254/Jun.2015
特別定価 ¥890

妖怪ウォッチ3ほか
レベルファイブ
新作続々



ペーパートイ
グラフィグ
マルス 特別付録①

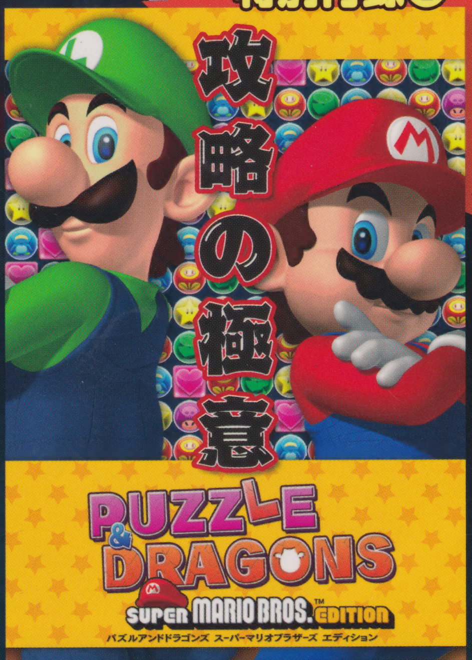


2バージョンで発売！
最新作『if』

ファイアーエムブレム
愛と勇気の25周年

スタッフからの色紙メッセージ大公開
光の王子マルス列伝
緑川光さんインタビューほか

特別付録②



森下一喜社長インタビュー＋攻略別冊付録
パズル&ドラゴンズ
スーパーマリオブラザーズ エディション

開発元ゲームフリークを直撃！
バトルとデザイン そしてヒガナ **総決算**
ポケットモンスター オメガルビー・アルファサファイア

藤岡Dが語るゴグマジオス **モンスターハンター4G**

Wさいとうさんと振り返るVer.2 **ドラゴンクエストX**

開発者が大いに語る
ディープな5大特集

発売日決定キーマンに訊く **大逆転裁判**

2号連続ネタバレ企画！

今だから言える真実も明かされた 開発者インタビュー

メガシンカポケモン & 人物キャラクター & 「エピソード デルタ」

前号の告知通り、『ポケットモンスター オメガルビー・アルファサファイア』を作ったゲームフリークの開発者の元に直撃インタビュー！ メガシンカポケモンのデザインとバトルデザイン、キャラクター秘話や最近のバトル事情などをたっぷり語っていただきました！





デザインとバトルの視点から見る ホウエン地方のメガシンカポケ

ポケモンのデザインとバトルシステムの融合

―― 今作で新たにメガシンカしたポケモンたちについてですが、選考基準のようなものはあるのでしょうか。

大森 いくつかあるのですが、まずストーリーの展開的にメガシンカさせたいポケモンたちですね。マツブサのバクーダ、アオギリのサメハダーといった組織のリーダーのパートナーですとか。ほかにも人気のあるポケモン、バトルバランス的なことなどを踏まえながら選んでいきました。

―― メガシンカポケモンは、"先にデザインありき"なのでしょうか。それとも「こういう能力のポケモンが欲しい」というような"能力ありき"のものもいるのでしょうか。

大森 メガシンカポケモンはデザイン先行のものが多いですね。新たにポケモンをいちから考えるのとは違い、既にいるポケモンのデザインを膨らませていく形です。

杉森 とはいえ全てのメガシンカポケモンが、デザインから能力を調整しているわけでもありません。定型化されているわけでもなく、その都度まちまちです。

大森 能力に関することが先になる場合もあるんです。

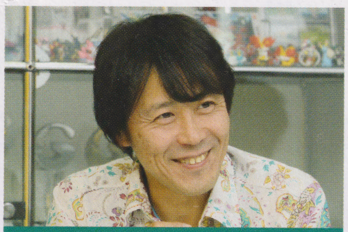
森本 メガシンカでもっと攻撃を上げたい、素早さを上げたいというようなことが先に決定して、そういうデザインになるように、こちらから伝えることもありますね。



ディレクター
大森 滋さん
『ポケットモンスター ルビー・サファイア』以降の『ポケットモンスター』シリーズでプランニングを担当。今作では初のディレクターとして、開発全体を統括する立場に。



アートディレクター
杉森 建さん
ゲームフリーク取締役。2Dアートディレクターとして、人物やポケモンのデザイン・イラスト周りのまとめ役を担う。



バトルディレクター
森本 茂樹さん
『ポケットモンスター』シリーズのバトルディレクター。『ポケモン オメガルビー・アルファサファイア』では一歩引いて、監修という立場で携わる。



ゲームデザイナー
岩尾 和昌さん
『ポケットモンスター』シリーズは『ポケモンブラック・ホワイト』より開発に参加。主にマップやミニゲームを制作していたが、今作ではバトル&コンテストパートを担当。

ポケットモンスター POKéMON アルファサファイア



モン誕生物語

ポケットモンスター オメガルビー・アルファサファイア »3DS

■ポケモン ■2014年11月21日発売
■パッケージ版、ダウンロード版ともに各4571円+(税) ■RPG
■1人プレイ用(通信プレイ時2～4人) ■CERO全年齢
■通信:ローカルプレイ○ インターネットプレイ○ ダウンロードプレイ× すれちがい通信○
■ニンテンドーネットワーク対応

メガシンカで大事なのは デザインとバラエティ感

──カントー地方にはノーマル・ひこうタイプのポケモンがたくさんいますが、その中でピジョットだけメガシンカしたのでしょう？

大森 ピジョットは『ポケモン 赤・緑』のライバルが繰り出してくるポケモンの1匹で、とても人気が高いポケモンなんですよ。そのピジョットにもう一度スポットを当てたいという思いからメガシンカさせました。きっとビックリするだろうなぁと思いまして。

杉森 似たようなポケモンを2種類作るよりも、どちらかというとバラエティ豊かにしたかったという狙いもあります。

大森 ポケモンのデザインは生みの苦しみが大きいんですよ（苦笑）。

杉森 例えばデザイン面でこれ以上進化させようがないなぁという理由から、メガシンカの選考から落ちたポケモンもいます。

──ポケモンが使えるわざは、外見が影響を与えているのでしょうか？

森本 そうですね。もちろん外見のイメージを大事にしていますが、「このわざはこのポケモンが覚えられそう」というプレイヤーの感覚も大切にしています。結構裏切っている場合もありますが、なるべく想像に合ったわざをセレクトしています。

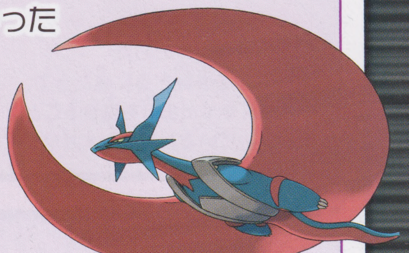
──そういうことだったのですね！ では続いて、本作で新たに登場したメガシンカポケモンたちの中からセレクトした6匹について語ってもらおうと思います！



ライバル

メガピジョット

翼の形状が大きく変わった メガボーマンダ



──メガボーマンダは新メガシンカポケモンの中でもバトルでの強さが際立っている印象ですね。

大森 メガボーマンダはデザイン先行で制作しましたが、デザイン担当者には先に「堅くて速い」というイメージを伝えました。

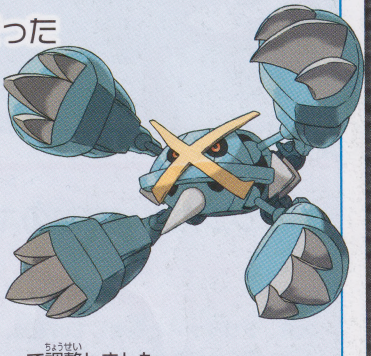
杉森 ボーマンダは翼の形状が特徴的ですが、メガシンカした時はもっと面白くなるように意識しましたね。

──「堅くて速い」が、そこにも表れていると。

森本 バトルシステム的には、メガガルーラと同じ素早さだと面白くありませんし、何か違う部分で差をつけたいと思いまして。

岩尾 能力的には「翼の形状が変化し、自在にスピードをコントロールできるようになった」ということで素早さが高くなり、手を体のアーマー状のパーツによってに収納することで守りが堅くなり、防御が高まったという感じです。総合的にはカイリューやバンギラスのようなポジションで、小さい子どもがパッと見ただけで「このポケモンを持っていれば強いから勝てる！」みたいな、わかりやすいイメージをメガボーマンダでも大事にしました。

イメージは宇宙戦艦だった メガメタグロス



──メガシンカして外見がさらにスゴいことになっていますが、デザインのコンセプトはいかがでしょう？

杉森 2匹のダンバルが合体することでメタングに進化し、さらに2匹のメタングが合体したのがメタグロスです。もともとダンバルだった部分が足の部分にあたるのですが、メガメタグロスは宇宙戦艦みたいに、どんどんくっつけて合体していくようなイメージでデザインされました。

──メガシンカすることで素早さが大きくアップしますよね。スピードを上げることを優先した理由は？

岩尾 攻撃をさらにアップさせて単純に強化したり、宙に浮いているので特性を「ふゆう」（※1）にしたりすることも考えられたのですが、バトルにおいて戦略の幅を広げるため、素早さを上げる方向で調整しました。

──メガメタグロスの特性が「ふゆう」になっていた可能性も…!? それはそれでかなりの強さになっていたかもしれないですね。



⬆宙に浮けるようになり4本の腕が自由になったことで、バトルでの動きがバリエーション豊かに！

※1「ふゆう」はじめんタイプのわざが当たらなくなる特性。

しっぽを強調する理由が明らかになった メガジュカイン



―― ポケモンのイラストは基本的に前を向いていますが、メガジュカインは背中を向けたポーズが印象的ですね。

杉森 メガシンカしたポケモンを表現するに当たって、一番強くなった部分を見せることを意識しているんです。メガジュカインの場合は「しっぽ」がその部分なので、しっぽが一番良く見えるポーズにしました。

ミツルのイメージも加えた メガエルレイド

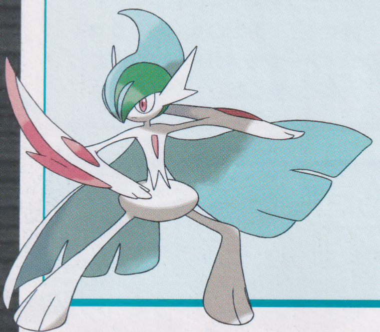
―― 能力的にメガガルーラに対してすごく強そうと思ったのですが、そこはやはり意識されたのでしょうか？

岩尾 意識していないことは…ありません（笑）。メガエルレイドのデザインができあがったのを見て、能力のイメージもすぐにできあがりました。

森本 『ポケモン ルビー・サファイア』の時はサーナイトがミツルのパートナーポケモンでしたが、本作ではエルレイドなんですよね。彼の強くなっていく姿も重ね、エルレイドの長所の攻撃を伸ばすことにしました。設定面の話になりますが、「背中のマント状のパーツで攻撃をいなす」という設定を鑑みて、防御力も合わせて高めました。

―― メガエルレイドのデザインのイメージは？

杉森 メガサーナイトの花嫁のような乙女デザインに対し、メガエルレイドはマントや剣を持った騎士のような、かっこよくて強いデザインにしました。



物語に沿った設定がバトルにも活かされた メガレックウザ



―― 長く伸びたヒゲが印象的ですね。

大森 体の模様がはがれ、ヒゲになっています。メガストーンなしでメガシンカできるのは、体の中にメガストーンが入っているからなんです。「エピソード デルタ」のストーリーと絡めて、「△」（デルタ）のデザインを盛り込んでもらえないかとデザイナーにお願いをしました。

杉森 にょろにょろしたヒゲの部分が、空を飛んでいる時にどうなっているかなどを考えている中で、「デルタ形になって飛ぶ」という案も出て採用しました。

―― どうぐを持たずメガシンカできるのは「エピソード デルタ」の流れから決まったのでしょうか？

大森 そうです。物語の流れを反映させています。

岩尾 バトルという視点から見ますと、レックウザのメガシンカはとても都合がいいんですよ。ドラゴン・ひこうタイプを持つポケモンは、こおりタイプの攻撃に対して圧倒的に不利なんです。これは多少能力が変動したぐらいでは覆せません。ですがメガレックウザは特性「デルタストーム」（※2）でひこうタイプの弱点がなくなったことで、こおりタイプの攻撃で一発でひんしになる可能性がグッと減り、バトルでの立ち回り方や戦略の幅がかなり広がるようになりました。「グラードンとカイオーガの争いをレックウザが鎮める」という神話がゲーム内にありますが、実際のバトルでもこの役回りを再現できるようになったかなと思います。

森本 ゲンシグラードンとゲンシカイオーガはバトルに出た時点で自分に有利な天気に変化させることができますが、レックウザはメガシンカなので必ず後だしになるんですね。天気を書き換えて有利に戦えるようになっています。

メガシンカポケモンのギャグ枠!? メガヤドラン

―― ヤドキングではなく、ヤドランがメガシンカするのはなぜですか？

大森 デザイナーと話をしている時、ヤドランのしっぽに噛みついているシェルダーがもっと体の方に噛みついたら面白いんじゃない？ というアイデアが出て、広がっていったポケモンなんですよ。

杉森 メガシンカポケモンでギャグ枠がほしかったんです。ほぼ食べられているような外見じゃないですか（笑）。

大森 この状態になるには、ヤドキングからというよりはヤドランの方がしっくりしますし。

岩尾 まるでパルシェンみたいな状態ですよね。バトルデザインとしてもパルシェンと同じぐらいの耐久力が欲しいなと思ったので、防御を高めに設定しました。



開発者たちが一番好きなメガシンカポケモンはコレだ!

森本 僕は見た目やポケモンの能力を含めてメガジュペッタですね。メガシンカ後の特性「いたずらごころ」（※3）を使うことで、バトルでいろんなロマンが生まれるところが好きです。ロマンという点ではメガヤドランもかな？（笑）



岩尾 僕はメガバクーダですね。立ち位置が絶妙というか…すごく育成しがいがあるメガシンカポケモンだと思います。メガシンカしたことで、役割を持たせられる相手がガラッと変わるんです。あと、火山のような見た目も純粋に好きですね。あとは…、メガヤドランもかな？



大森 自分はメガディアンシーですね。映画にも登場するポケモンということで、元のディアンシーからどのように目立たせるか、皆さんが欲しがるようなデザインにできるかを、デザイナーと一緒に描きながらデザインしました。



杉森 重量級のポケモンとしてデザインされたメガラグラージが好きですね。元のラグラージのパワフルな所をさらに強調してゴツいカッコよさを目指しました。



※ディアンシーは現在入手することができません。

※2 ひこうタイプの弱点がなくなる天候にする特性。メガレックウザにメガシンカした時点でタイプの弱点を突けるのはこおりタイプとドラゴンタイプとフェアリータイプのみということになる。
※3 変化わざを先制で繰り出せる特性。

どこにも載っていない新事実を生みの親たちが語る 人物キャラデザイン秘話

『ポケモン オメガルビー・アルファサファイア』に登場する、魅力的なキャラクターたち。12年の時を経て変わったところや、新しく登場したキャラクターの秘密について、いろいろ語っていただきました！



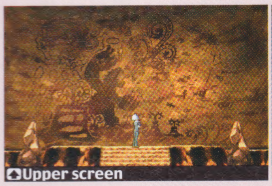
ヒガナとはいったい何者だったのか

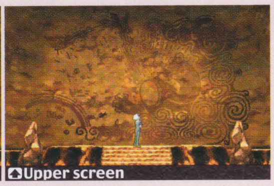
――「エピソード デルタ」の中心人物ですが、ゲーム内では語られなかったことも多く、ミステリアスな人物でしたね。

大森 ヒガナは流星の民の末裔であり、昔からの話を伝承していく人です。伝承と言えば「いしのどうくつ」で見られる壁画がありますよね？『ポケモン オメガルビー』と『ポケモン アルファサファイア』で絵が異なるのは皆さんご存じかと思いますが、対になっている壁画にも秘密があるんです。

――流星の民の秘密の1つがわかる、と…。

大森 また、シナリオ担当（※4）の話では、ヒガナ自身は特別な能力を持っているわけではなく、いたって普通の人なんですよ。ヒガナはある日シガナという特別な能力を持つ人物の役割を引き継ぐことになるのですが、初めから伝承者としての能力があったわけではありません。“何もできない人間”なりに彼女が行動していく、というのが「エピソードデルタ」の物語の一端なんです。


Upper screen


Upper screen

⬅左が『ポケモン オメガルビー』で右が『ポケモン アルファサファイア』の壁画。この謎とは？

――ゲーム内でははっきりと語られていないことですよね？

大森 はい。あえてぼかしています。「何者にもなれなかった」というセリフは出てきますが…。なんとか世界を救おうとするものの、主人公に伝承することしかできなかったんです。

――なるほど。

大森 明確な答えがズバリと提示される物語ではないんです。あとはプレイヤーの皆さんが想像して、楽しんでもらえたらと思います。

森本 初めて聞く事実がどんどん出てくるなぁ！

岩尾 知らなかったです。

――なんだか、新しい謎も深まってしまったような気もします（笑）。ヒガナのデザインについてはいかがでしょう？

杉森 デザインを担当したのは水谷恵さんです。

大森 外見に関しては、シナリオライターの趣味が入ってる気もします（笑）。髪は黒髪で短くて…と、細かく指示がありました。

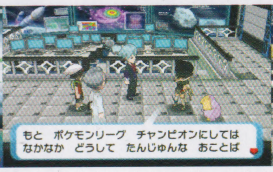
――胸の部分の模様は、メガボーマンダの翼のようにも見えますね。

杉森 ドラゴンタイプのポケモンを使うので、「ドラゴンつかい」っぽいアクセサリーも付けています。

森本 マントを付けていると、一気にドラゴンつかいっぽくなりますね。







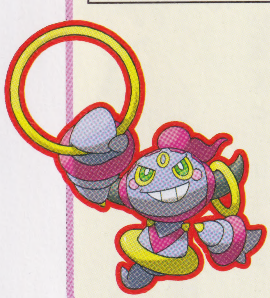






今年の映画に登場する幻のポケモンフーパのデザインコンセプトとは？

フーパ エスパー ゴースト
（いましめられしフーパ）
全国図鑑No.720
分類:いたずらポケモン
高さ:0.5m 重さ:9.0kg
特性:マジシャン



杉森 フーパは空間をゆがめることができて、そこから伝説のポケモンを呼び出せるキャラにしようと思いました。デザインのテーマは「ランプの魔人」です。手に持っているリングが違う世界と繋がっているという設定は、デザインの初期段階からアイデアがありました。

――今回公開された「ときはなたれしフーパ」は、元の姿（いましめられしフーパ）とのギャップがスゴいですね。

杉森 姿が変わるポケモン史上、最も落差があることを意識しました。腕の数も増え、キバを出すことで凶暴な魔神のイメージを出しました。

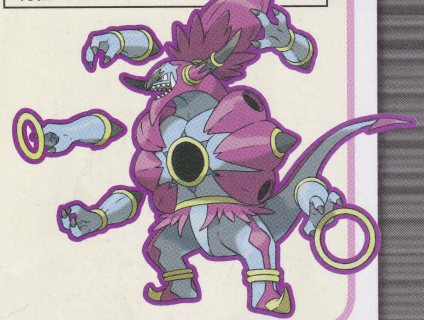
――バトルでは、どのような活躍をしてくれそうでしょうか？

岩尾 能力的にも姿が変わるポケモン史上、一番ギャップが強くなるように変化を与えています。例えば、シェイミがランドフォルムからスカイフォルムになるような変化ではなく、ステータス的にも“凶暴さ”を出しています。

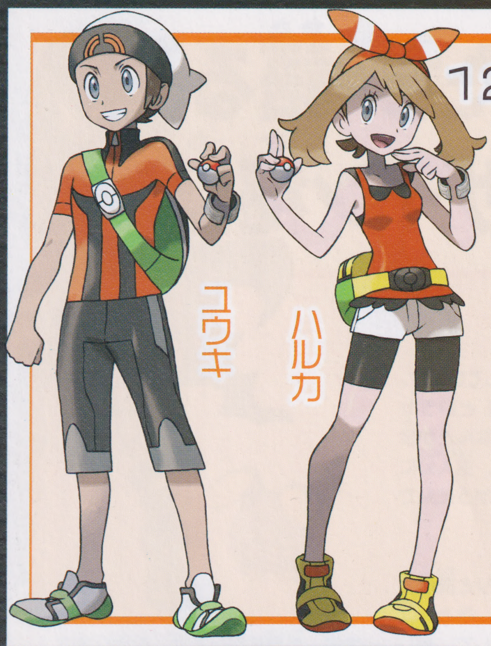
――レーティングバトルでは、幻のポケモンは使えないですよね。

森本 バトルのバランスとしては、「伝説・幻のポケモンがいない環境」、「伝説のポケモンがいる環境」、「伝説・幻のポケモンがいる環境」と、どの環境のバランスも常に考えています。メインは「伝説・幻のいない環境」（レーティングバトルで使われる環境）です。

フーパ エスパー あく
（ときはなたれしフーパ）
全国図鑑No.720
分類:まじんポケモン
高さ:6.5m 重さ:490.0kg
特性:マジシャン



※4『ポケモン オメガルビー・アルファサファイア』でシナリオ ゲームデザインのリーダーを務めている賀田将文さん。



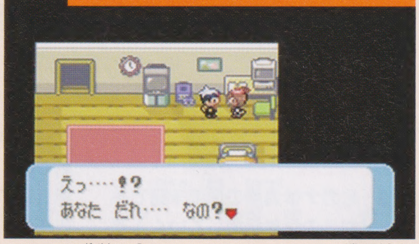
12年前の印象を残しつつリニューアルした主人公

大森　『ポケモン ルビー・サファイア』のデザインを今風にリデザインしたらどうなるかを最初に考えました。ホウエン地方はとても暖かい気候で、大自然があふれる地域を走りまわりますので、土地柄にあったスポーティーなデザインにしてもらいました。

杉森　ユウキがかぶっているのは白いニット帽です。GBAの画面上で見るドット絵だと、髪の毛かどうか判断が付きにくいこともあって、白髪と勘違いされてしまう方が多かったようです。今回は表現を変えて、帽子らしさを強調して髪の毛も横からちゃんと見えるようにしました。

大森　ハルカのデザインのイメージは「夏」です。シルエットは『ポケモン ルビー・サファイア』と同じように見えるけど、まったく同じではない新しいハルカを表現できないかと考えました。頭に巻いていたバンダナをリボンに変えることで、シルエットはそのままに印象が変わって見えるようにデザイナーのアイデアを形にしてもらいました。

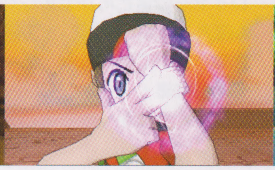
GBA『ポケットモンスター ルビー・サファイア』



⬆GBAの画面で見られるユウキとハルカの姿。当時はドット絵で描かれていた

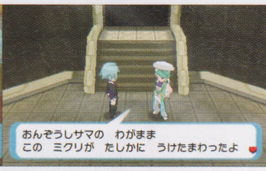












新たに描かれるダイゴの人物像

――「エピソード デルタ」では物語の中心人物の1人として、ダイゴの新たな一面をたくさん見ることができましたね。

大森　「エピソード デルタ」ではダイゴのかっこいいところだけじゃなく、本編では見られなかったふだんの様子や、悩んでいる姿を描くようにしました。

――ツワブキ社長のことを「おやじ!」と呼ぶ姿は印象的でした。

大森　ダイゴ自身もいろいろ考えて行動するのですが、最終的に事件を解決するのは主人公ですよね。それを受けて、「エピソード デルタ」の最後で「自分が世界に対してできることは何なのか?」「もっと世界のことを知らなければいけないのではないか?」と思い悩んだ結果、ダイゴはチャンピオンの座をミクリに渡して旅に出ることになるわけです。(※5)





⬆本編では手紙でのやりとりぐらいしか関与するシーンはなかったが、「エピソード デルタ」では親子の会話を見ることができる

――なるほど。

大森　もちろんダイゴ自身はすごい人ではあるんですけど、自分の無力さを知ることで悩むという、人間味を描きたかったんです。

岩尾　シナリオ担当からは、ダイゴに限らず「登場人物たちの成長する姿を見せていきたい」という話がありましたね。

大森　ただ単に物語の中で役割を全うするだけではなく、ダイゴ自身の成長する姿を見せていきたいと考えました。マグマ団・アクア団も、「自分の取った行動に責任を持つ」という、大人としてのふるまいを描きました。

最強のライバルへと成長するミツル

――ミツルもさらに印象深い活躍を見せてくれました。

大森　最初はひ弱な少年ですけど、最終的には自分に自信を持って心身ともに強く成長していく姿を描きました。バトル中のモーションも、最初は怖がりながらモンスターボールを投げていましたが、チャンピオンロードで会う時は胸元のボタンをはずして主人公に勝負を挑んでくるなど、見た目でも強くなったんだなとわかるようにしました。



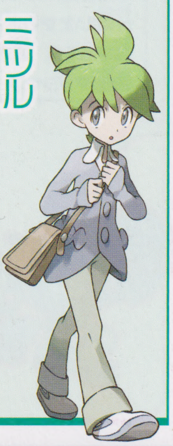
⬆出会った頃のミツルは気が弱くて引っ込み思案だった。主人公と出会い、旅に出たことで強く成長していく



⬆上着の下にキーストーンが埋め込められたペンダントを身に付けている

――ミツルの成長ぶりは、著しいものがありましたね! バトルリゾートで2回目以降に戦う時は、手持ちポケモンや持たせている道具も「ガチ」という感じです。

岩尾　これはデータの作成担当者が「とにかく強さを求めている感を出してほしい」という大森の要望をくみとったものですね。ただ、「巷で強いと言われているポケモンを詰め込んだ」という感じもしますよね。ゲーム内では描かれませんが、ポケモントレーナーとして成長していく中で、また違う戦い方も考えていくだろうと思います。



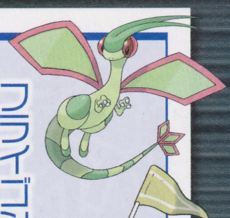
大森　バトルリゾートで戦うミツルもまだまだ成長途中というわけですね。

※5 GBA『ポケモン エメラルド』ではチャンピオンがミクリになっている。ダイゴはポケモントレーナーとして登場し、殿堂入り後に流星の滝で戦うことができる。

2人の新キャラクターが登場した理由









―― ルチアとギリーはどのような経緯で生まれたのでしょうか？

大森　ライバル的なキャラクターを立てて、コンテストに目的を持って楽しんでもらおう、というところからルチアは誕生しました。

―― ルチアの衣装は、チルタリスを彷彿とさせますね。

大森　イメージはメガチルタリスですね。少しネタバレになりますが、髪の部分などについてはミクリとの絡みを考えて作っていきました。

―― 2人が並んでいるシーンを見ると、はっきりわかりますね！

大森　ギリーは『ポケモン ルビー・サファイア』のころから12年間、ひみつきちを探し続けていた大人というデザインコンセプトですね。自分探しを続けた結果、こんな大人になった！　というような（笑）。



⬆2人の関係はコンテストを勝ち進むとわかる

―― パートナーがフライゴンなのは、何か理由があるのでしょうか？

岩尾　ひみつきちでひたすら遊んでいるようなギリーが、一緒に連れ歩いているのにちょうどイメージが合うと思いまして。「そらをとぶ」「ひみつのちから」など、ひみつきち探しにぴったりなわざも覚えて、他の主要キャラクターが使っていないホウエン地方のポケモンがフライゴンだったんですよ。メガシンカはしませんが、僕はフライゴン好きなんです。

―― 主要人物はメガシンカするポケモンを連れていることが多いですが、フライゴンは例外ですよね。

杉森　フライゴンは『ポケモンX・Y』の時からメガシンカする候補にあったんですが、デザインをまとめきれず選考から漏れてしまった感じです。



当時描かれなかった設定を元に進化したマグマ団とアクア団



―― マグマ団とアクア団は、ストーリーへの関わり方が大きく変わりましたね。

大森　『ポケモン ルビー・サファイア』の開発資料を読み返し、その裏設定をキャラクター付けの参考にしました。そのうえで、アクア団はポケモンの住む世界のために海を増やそうということが目的の組織、一方マグマ団はポケモンではなく人間のための組織という対比の設定を加えまして。

GBA『ポケットモンスター ルビー』

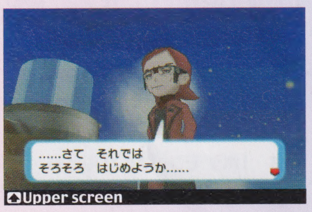


⬆GBAの頃はメガネをかけていなかったマツブサ。服のデザインもかなり変化している

―― 『ポケモン ルビー・サファイア』は2つの組織が「陸を広げるか、海を広げるか」で争っていましたが、目的自体はあまり違いはありませんでしたね。

杉森　はい。マグマ団VSアクア団という印象が強くて、目的がぼんやりしていたんです。『ポケモン オメガルビー・アルファサファイア』では、目的や理由付けなどを強化して話を面白くしてほしいと大森に伝えました。

大森　そういう意味では、『ポケモン アルファサファイア』のストーリーは基本的に『ポケモン サファイア』と同じですが、『ポケモン オメガルビー』の方は目的を明確化したので、シナリオ自体も『ポケモン ルビー』から変えています。

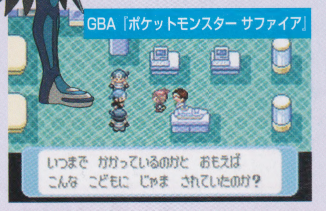


⬆メガネをかけるようになってGBAの頃より知的な印象がかなり強くなった



⬆幹部たちは強い個性が追加され、それぞれリーダーを支えるキャラクターに

GBA『ポケットモンスター サファイア』



⬆『ポケモン サファイア』は『ポケモン アルファサファイア』でも同じ物語

杉森　組織としては、マグマ団の方が統制されている感じです。逆に、アクア団の方は好き勝手に集まっている自然保護団体みたいなイメージですね。

―― リーダーや幹部たちの外見や内面もいろいろと変化させたのはなぜですか？

大森　やはり、印象に残るキャラクターを作りたいと思いました。今作のテーマの1つは「共存」です。最終的にマグマ団とアクア団が協力し合う関係性になるのですけれども、例えば、マツブサとホムラなどのリーダーと幹部や、ホムラとカガリ、イズミとウシオといった幹部同士も、それぞれに足りない部分を補い合っているという関係性を考えてデザインやセリフ回しを作っていきました。



ポケモングローバルリンク ジャパンカップ2015開催直前!

バトル担当者に訊く最新のポケモン事情



⬆「ポケモンワールドチャンピオンシップス2015」につながる大会「ポケモングローバルリンク ジャパンカップ2015」が5月1日より開催。そこで『ポケモン』のバトルデザインを手掛けている森本さんと岩尾さんに、最近のバトル事情について語ってもらいました！



⬆4月1日時点での使用率ランキング。ニンフィア対策で大きく変わる？

覚えられるわざを増やして バトルバランスを調整する

── 『ポケモン X・Y』の頃から一番変化した部分はどこでしょう？

森本 そうですね、伝説のポケモンを含めて、いろんなポケモンが手に入るようになった点でしょうか。これによりバトル環境も以前より変わってきています。

岩尾 『ポケモン オメガルビー・アルファサファイア』の制作中に考えていたのは、「『ポケモン X・Y』で一新されたバトルのバランスをとること」です。特にホウエン地方に登場するポケモンの多くは、新しいわざを覚えることができるようになり、いろいろな役割を持たせられるようにしました。

森本 教えわざも覚えることができるようになりましたしね。

── 流行りのメガガルーラにも、対抗できる手段が増えたということでしょうか？

森本 正直な話、想定していたよりポケモングローバルリンク（以下PGL）のランキングの使用率は入れ替わらなかったですね（苦笑）。

岩尾 ランキング上位にいるポケモンを丸ごと入れ替えるような調整は、やろうと思えば難しくはないんです。単純に、能力の高いポケモンを出せばいいわけですから。

── あえて、そういう方向へは調整しなかったということでしょうか？

岩尾 我々としてはユーザーの皆さんに「このポケモンにこのわざを使わせれば、こんな戦い方ができる！」というような工夫、相手が思ってもいないような戦い方をいろいろ試していただきたいと思っています。今回、おしえわざなどで覚えるわざを増やしたのもそのためです。

森本 ランキングで常に上位にいるポケモンがいること自体はいいとは思いますね。その方が、流行りの強いポケモンを倒すためにはどうするのか、あまり使われていないポケモンを使って戦ってみようか…といろいろ試してみたくなりますし。

── 驚かせる戦い方と言えば、ポケモンワールドチャンピオンシップス（以下WCS）2014でパチリスを使って優勝したセジュン選手（P51右上も見てね）がとても印象深かったですね。

森本 あれはすごかったですよね。想像していなかった戦い方です（笑）。

岩尾 ああいう戦い方を考えてもらえるのは、制作側としてはとても嬉しいです。

── バトルにおいて、"今作では、このポケモンに注目してもらいたい！"というようなことは意識されているのでしょうか？

森本 あまりバトルで使われないポケモンを「もっと活躍させたい」と感じたら調整することもあるのですが、一度に行える量にはいろいろ限界があります。『ポケモン X・Y』の時は、一部のポケモンの能力をアップしたりしていましたが、一気に全てをやると取り返しのつかないことになる可能性もありますので、少しずつ調整しています。

── ポケモンWCS2015が夏に控えていますが、どんなポケモンが人気になりそうですか？

森本 『ポケモン オメガルビー・アルファサファイア』のポケモンとしては、メガボーマンダとメガメタグロスの2匹ですかね。現在ボーマンダはPGLの使用率ランキングにはいないんですが、これはニンフィアの台頭が影響しているのかもしれません。ポケモンWCSはダブルバトルですしね。

── ニンフィアは隠れ特性の「フェアリースキン」(※6)が強力ですよね。「こだわりメガネ」を持たせて「ハイパーボイス」を放つだけでも強いですし。

森本 ただ、ニンフィアは対策しやすいポケモンでもあります。ニンフィア対策のポケモンが増えてきそうですので、今後の状況次第でしょうか。

岩尾 ボスゴドラ…は、対策にはならないですよね。好きなんですけど（笑）。

森本 ほのお・はがねタイプのヒードランは増えてきそうですね。

岩尾 ファイアローにも強いですし。

森本 あとリザードンも増えてきそうです。

岩尾 バトルを設計している身としては、メガミミロップが活躍してくれると嬉しいなと思います。ノーマル・かくとうタイプという面白いタイプを持っていますし、なんとか使いこなしてもらえると嬉しいなという願望があります。



⬆ミミロップがメガシンカするとかくとうタイプが増え、特性「きもったま」でゴーストタイプのポケモンに対してノーマルタイプ&かくとうタイプのわざが当たるようになるのが最大の強み

ポケモンワールドチャンピオンシップスとは？

2009年から毎年開催されているゲームとカードゲームの公式世界大会。ゲーム部門では『ポケモン オメガルビー・アルファサファイア』を使用し、5月1日から行われるインターネット大会「ポケモンPGLジャパンカップ2015」で、ジュニア・シニア32名、マスターカテゴリ31名+1名（ニコニコ超選手権2015の優勝者）が、6月14日にパシフィコ横浜で開催される日本代表決定戦大会に参加することができる。そして、上位入賞者がこの夏にアメリカのボストン市で開催される世界大会に参加することができる。

ポケモンWCS2015公式サイト http://www.pokemon.co.jp/ex/wcs2015/

ポケモングローバルリンク ジャパンカップ2015

エントリー期間：4月17日14時～5月1日8時59分まで

開催期間：5月1日9時～5月5日8時59分まで

カテゴリ：ジュニア（2004年以降生まれ）、シニア（2000年以降2003年以前生まれ）、マスター（1999年以前生まれ）

※ジュニアカテゴリは23時～翌日6時まで対戦ができません

※6 フェアリースキン 自分が使ったノーマルタイプのわざがフェアリータイプになり、わざの威力が1.3倍になる。

ワールドワイドで見るポケモンへの愛と情熱

—— 昨年、増田順一さん（今作のプロデューサー）と一緒に大森さんはスペインや韓国などいろんな国に行かれているのをTwitterで拝見しました。皆さんは海外での『ポケモン』の盛り上がりについてどう思われましたか？

大森 日本のポケモンファンはもちろん、海外のポケモンファンの情熱もすごいですね。スペインではクリエイターが表に出ること自体が珍しくて、ゲームを作っている人が来るというだけで盛り上がりますね。日本とはまた違う熱気を感じました。

—— クリエイター事情の違いもあるのですね。

大森 スペインではコスプレ大会があったのですが、日本のコスプレとは違い、ダンボールや新聞紙などでリザードンを作って、5分とかで演技するんですよ。控えの人が後ろにいて「かえんぐるま」を再現したり…、いわゆる仮装大賞な感じですね（笑）。それがまた、すごい盛り上がりでした。

杉森 海外のポケモンファンはとてもノリが明るくて、より一層盛り上がる印象です（笑）。

森本 毎年、ポケモンWCSなどで海外を訪れていますが、会場では国ごとに盛り上がる感じですね。アメリカだと応援の方が「USA！USA！」みたいに国ごとに応援していて、まるでスポーツ観戦しているかのように感じました。

—— 日本と海外のユーザーのバトルに関する意識の違いみたいなものはあるのでしょうか？

森本 海外のユーザーの方が、個性が強い印象はありますね。昨年のポケモンWCSで優勝したセジュン選手もその1人です。PGLを見ると日本人が多くランキング入りしていて、全体的に強いようにも見えますが、ポケモンWCSで必ずしも日本人選手が優勝するわけではないですし。その差は何なんだろうとは思います。日本人選手はセオリー通りに戦う印象が強いものの、もちろん個性的な戦い方をする方もたくさんいます。自分はそういう突拍子もない戦法が大好きです（笑）。

ポケモンワールドチャンピオンシップス2014を振り返る





↑『ポケモン X・Y』発売後に行われた世界大会は、韓国のセジュン選手のパチリスを主軸に使った魅せるバトルが観戦者を沸かせた。当たれば相手の残りHPを半分にする「いかりのまえば」や、相手に攻撃をしつつまひ状態にできる「ほっぺすりすり」などを巧みに使い分け、ゲーム大会のマスターカテゴリで見事優勝した

↑パチリス自体は決してバトルでよく見るポケモンではないが、工夫次第でこんなに活躍できることを証明してくれた



↑昨年の世界大会の様子。今年は『ポケモン オメガルビー・アルファサファイア』のポケモンたちの活躍が勝負を左右する!?



⬅ブログ「増田部長のめざめるパワー」でも海外のポケモンイベントの様子が掲載されています

http://www.gamefreak.co.jp/blog/dir/

発売後の“いま”だからこそ言える



12年分の思いを全て語ってもらいました！

岩尾 今作では、当時遊んでいたのを思い出しながら作ることができたのが面白かったです。12年前『ポケモン ルビー・サファイア』をプレイしていた頃は学生で、「この道はやたらと壁にぶつかっていたから地形を少し変えた方がいいなぁ」とか、いろいろ思い出したりしましたね。若手中心の開発だったため、上手くいかずに苦労することもありましたが、最終的にはみんなで作り上げることができ、開発者としてすごく成長できた作品になったなと実感しています。

杉森 12年…だいぶその頃と、ゲームの作り方って変わりましたね。当時は頑張って作ったつもりですが、今見ると技術的にも未熟で心残りだった部分はありました。ですが若いスタッフたちが中心になって補完してくれ、完全版の形にしてくれました。今回キャラクターのリメイクは若い人にやってもらったのですが、当時どういう意図でデザインしたのかなどを度々聞かれまして。忘れていたことを思い出すのは大変だったのですが、伝えるべきことを再確認することができました。『ポケットモンスター』シリーズの最新作としても完成度が高く、自信を持ってオススメできる作品になってよかったなと思います。

大森 今作は初めてディレクターを担当した作品であり、『ポケモン ルビー・サファイア』が初めて参加した『ポケモン』ゲームでもあります。「昔の自分はなんでこう作ったんだ？」と振り返り、そして自分の成長を感じながら一生懸命作りました。皆さんと一緒で、12年間の思い出がよみがえりながら、とても楽しいプロジェクトになったなと思います。

森本 12年という歳月は長かったですね。「なんでこの仕様入っているんだっけ？」とか、今になって思うことも結構ありました。今回はとにかく若手が中心になってプロジェクトを進めていったのですが、彼らとともに成長もできて良かったです。当時どういう思いで作っていたかなど、大事な根っこの部分も再確認することができましたし。ずっと作り続けている古いスタッフだけでなく、若い人が加わったことで新しい考え方も出てきて、それらを融合して『ポケモン』は成長していくんだなと思いました。